

## Inhalte dramaturgisch gestalten

... und was wir daraus fürs Storytelling  
lernen können

Fakultät Informatik und Medien  
Gabriele Hooffacker

# Syd Field zum Thema

- „Eine Geschichte ist eine Erzählung, von der der Zuschauer wissen will, wie es weiter geht“ (Bill Buford, zitiert nach Syd Field)
- Wie gewinne ich die Zuschauer für meine Geschichte?
  - Ich mache sie neugierig.
  - *Schreiben Sie über etwas, das Sie persönlich interessiert.*

# Figuren entwickeln

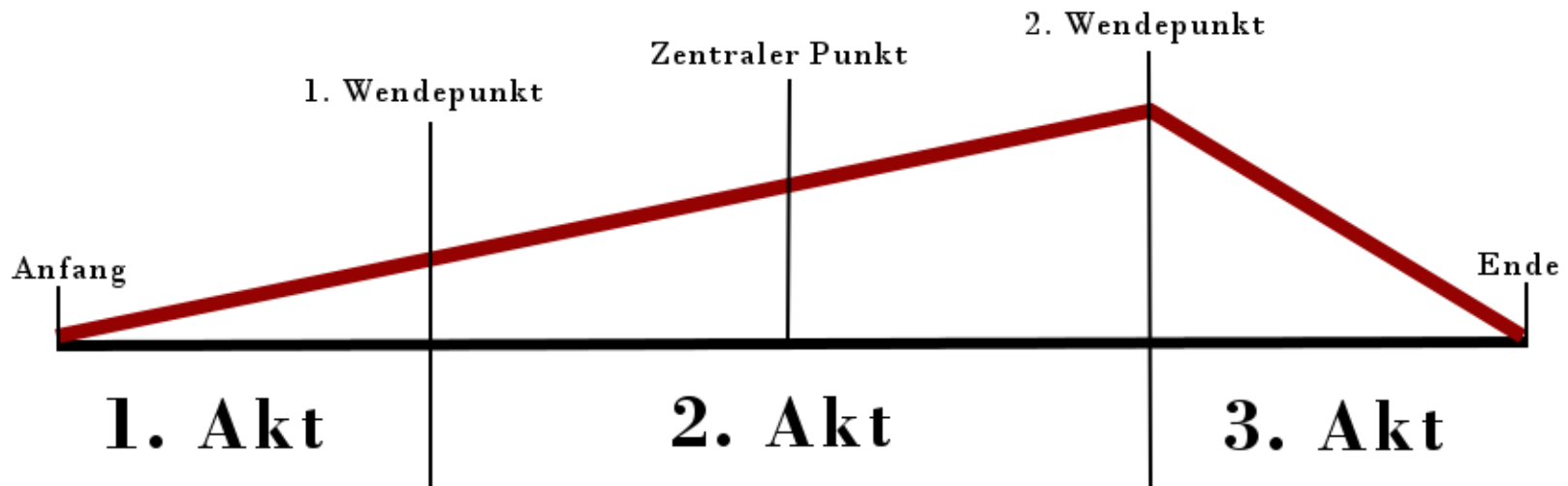
- Einfacher Plot, komplexer Charakter
- Die Figur muss eine *Haltung* haben.

# Aristoteles, Dramentheorie

- Anfang (Exposition)
- Spannung (Steigerung)
- Klimax (Höhepunkt)
- Auflösung (Retardieren)
- Katharsis (Katastrophe).



## Die 3-Akte Struktur



# Syd Field

- 1. Akt (Exposition): Vorgeschichte, vermittelt Horizont der Handlung
- Plotpoint
- 2. Akt (Konfrontation): Hauptfigur  $\leftrightarrow$  Probleme. Mittendrin der „Zentrale Punkt“, an dem der Hauptfigur etwas klar wird.
- Plotpoint
- 3. Akt (Auflösung und Schluss): Hauptfigur versucht den Konflikt zu lösen.

# Heldenreise oder Quest



# Heldenreise (Joseph Campbell / Christoph Vogler)

**HTWK**

Hochschule für Technik,  
Wirtschaft und Kultur Leipzig

Heldenreise oder Quest in zwölf Schritten:

1. Ruf: Erfahrung eines Mangels oder plötzliches Erscheinen einer Aufgabe
2. Weigerung: Der Held zögert, dem Ruf zu folgen, beispielsweise, weil es gilt, Sicherheiten aufzugeben.
3. Aufbruch: Er überwindet sein Zögern und macht sich auf die Reise.
4. Auftreten von Problemen, die als Prüfungen interpretiert werden können
5. Übernatürliche Hilfe: Der Held trifft unerwartet auf einen oder mehrere Mentoren.
6. Die erste Schwelle: Schwere Prüfungen, Kampf mit dem Drachen etc., der sich als Kampf gegen die eigenen inneren Widerstände und Illusionen erweisen kann.
7. Fortschreitende Probleme und Prüfungen, übernatürliche Hilfe.



# Heldenreise (Teil 2)

8. Initiation und Transformation des Helden: Empfang oder Raub eines Elixiers oder Schatzes, der die Welt des Alltags, aus der der Held aufgebrochen ist, retten könnte. Dieser Schatz kann in einer inneren Erfahrung bestehen, die durch einen äußerlichen Gegenstand symbolisiert wird.
9. Verweigerung der Rückkehr: Der Held zögert in die Welt des Alltags zurückzukehren.
10. Verlassen der Unterwelt: Der Held wird durch innere Beweggründe oder äußeren Zwang zur Rückkehr bewegt, die sich in einem magischen Flug oder durch Flucht vor negativen Kräften vollzieht.
11. Rückkehr: Der Held überschreitet die Schwelle zur Alltagswelt, aus der er ursprünglich aufgebrochen war. Er trifft auf Unglauben oder Unverständnis, und muss das auf der Heldenreise Gefundene oder Errungene in das Alltagsleben integrieren. (Im Märchen: Das Gold, das plötzlich zur Asche wird)
12. Herr der zwei Welten: Der Heros vereint Alltagsleben mit seinem neugefundenen Wissen, und lässt somit die Gesellschaft an seiner Entdeckung teilhaben.

# Beispiele

- Sage / Artusepik: Ein Ritter der Tafelrunde geht auf Aventure
- Märchen: Goldmarie und Pechmarie
- Krimi: Die Spur des Falken
- SF/Space Opera: Star Wars
- Game: World of Warcraft
- ... (to be continued)

Die dramaturgischen Regeln lassen  
sich auch auf journalistische  
(dokumentarische) Werke  
übertragen

→ Storytelling